**Projektoversigt**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Billede:** | **Titel:**  SOSU-Projekt | | |
| **Klassetrin:** 8.kl | **Tidsramme:** 2-3uger | | **Fag:** Fysikkemi, dansk |
| **Projektspørgsmål:**  *Hvordan kan vi som programmører bruge AI/robotteknologi til at øge livskvaliteten hos borgerne på Taxhuset?* | | | |
| **Læringsmål:**   * Anvende scratch * indsamle og vurdere data fra egne og andres undersøgelser i naturfag * indsamle viden om samfundsdilemmaer | | **Produkt (offentligt):**   * programmere en robot i scratch * byg samme robot kreativt | |
| **Beskrivelse af projekt** | | | |
| **Resume:**  Projektet er lavet i samarbejde med SOSU H og Taxhuset.  Uge 9 forforståelsesfasen: I naturfagstimerne lærte eleverne at anvende scratch. I dansk, hvilke samfundsdilemmaer der er i forbindelse med velfærdsstaten og hvordan velfærdsstaten kan hjælpe borgere med funktionsnedsættelser.  Uge 10 realiseringsfasen: Vi besøgte Taxhuset og SOSU H. Resten af ugen arbejdede eleverne med at fremstille deres produkter og forberede til ferniseringen.  Uge 11: fernisering for 3 andre klasser | | | |
| **Hook:**  Aktivitet med eleverne:  Eleverne var i par. Den ene elev fik bind for øjnene og den anden elev skulle instruere eleven med bind for øjnene i at nå frem til et mål. | | **Milepæle:**   * Programmere et spil * Selvskrevet dilemma | |
| **Samarbejdspartnere:**  Taxhuset og SOSU H | | **Autensitet:** | |
| **Elevinvolvering:**  Eleverne valgte selv en robot, som de ville fremstille for at afhjælpe nogle borgere med funktionsnedsættelser. | | **Afslutning af projekt:**  Fernisering for 3 andre klasser på skolen | |
| **Evaluering** | | | |
| **Lærer/pæd. refleksioner:** | | **Elevrefleksioner:**   * oplevelse af større empati for borgere med funktionsnedsættelser * har lært at anvende scratch | |